


Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



# Lemmings™ Pak



## Instrukcja do gier

- Lemmings
- Lemmings 3D
- Lemmings Paintball

# SPIS TREŚCI

# LEMMINGS

Lemmings to pasjonująca gra, w której Twoje zadanie polega na pomocy głupiutkim, ale czarującym stworzonkom. Są to właśnie Lemingi, które nie poradzą sobie z przeszkodami w ponad 200 niepowtarzalnych przygodach bez Twojej pomocy.

Na każdym poziomie Lemingi pojawiają się po otworzeniu drzwi, przez które wypadają. Jako stworzonka Lemingi maja bardzo małe rozumki, dlatego aby przeżyć wszystkie niebezpieczne przygody potrzebują twojej pomocy.

Lemingi są cudowne, ale niezbyt błyskotliwe. Twoje zadanie polega na wybieraniu dla nich niezbędnych umiejętności i zdolności umożliwiających im przeżycie kolejnych poziomów gry. Podczas przechodzenia do następnych poziomów warunki egzystencji Lemingów staną się coraz trudniejsze. Ilość umiejętności, czasu oraz Lemingów, którymi będziesz dysponować, różnią się za każdym razem. Najważniejszym zadaniem dla ciebie jest ocalenie, jak największej liczby Lemingów, a przynajmniej tylu, aby przejść do następnego poziomu gry.

## ROZPOCZĘCIE GRY

### Uruchom Windows 95/98

Włóż do czytnika płytę CD z grą „Lemmings". Upewnij się, że zadrukowana strona płyty znajduje się u góry.

Pojawi się ekran gry z opcją „Uruchomienie gry Lemmings". Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby rozpocząć grę.

Następnym razem gdy włożysz płytę pojawi się opcja „Usunięcie gry Lemmings". Kliknięcie lewym przyciskiem spowoduje wykasowanie z twardego dysku wszystkich zapisanych tam plików gry.

### Ekran tytułowy

Po uruchomieniu gry pojawi się ekran tytułowy. Aby kontynuować należy kliknąć myszką na znak „Start Poziomu".

### Gra na poziomach / Wybieranie ekranu poziomu

Z tej samej kopii gry „Lemmings dla Windows '95" może korzystać jednocześnie kilku graczy. Zapisują oni niezależnie od siebie ukończone poziomy gry.

Aby wprowadzić swoje imię, kliknij lewym przyciskiem myszki. Na górze ekranu rozwinie się menu. Kliknij na opcji „Wybór gracza". Wpisz swoje imię we wskazane okienko. Jeżeli odwołasz się do tej opcji przed następną grą, zobaczysz swoje imię dodane do listy graczy. Użyj myszki do wskazania swojego imienia. Dzięki temu będziesz pewien, że lista ukończonych poziomów jest twoja.

### Wybór poziomu

Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby przejść do ekranu wyboru poziomu.

### Ekran wyboru poziomu

Na początku zostanie ci zaproponowany wybór między dwoma grami o Lemingach. Możesz grać w poziomy z oryginalnych „Lemmings" albo z „Oh no! More Lemmings!".

Podwójne kliknięcie lewym przyciskiem myszy na jednej z gier pozwoli ci wybrać między czterema kategoriami trudności. Są to ZABAWA, SZTUCZKI, UDRĘKA i ZGROZA. Następnie wybierz trudność klikając dwa razy na odpowiednią kategorię.

Po dokonaniu wyboru na ekranie wyświetlona zostanie lista zakończonych wcześniej poziomów (zaznaczone na czerwono). Pokazany zostanie także następny, jeszcze nie zakończony, poziom (bez czerwonego znaczka). Możesz wybrać któryś z zakończonych poziomów i zagrać na nim jeszcze raz lub następny, jeszcze nie skończony.

Gdy już zdecydujesz na którym poziomie chcesz grać, kliknięcie na jego tytuł przeniesie cię na ekran celu (opisany jest w oddzielnym rozdziale). Tam znajdziesz wszystkie niezbędne informacje na temat tego co czeka cię podczas gry. Podwójne kliknięcie lewym przyciskiem spowoduje rozpoczęcie gry.

### Ekran celu

Na tym ekranie znajdziesz informacje o tym co czeka ciebie i twoje Lemingi na kolejnym poziomie. Strona ta pojawi się zawsze gdy ciebie i Lemingi spotka nowa przygoda.



### MAPKA

Jest to zminiaturyzowana wersja całego poziomu. Dzięki niej możesz rzucić okiem na całe zadanie do zrealizowania.

### LICZBA LEMINGÓW

Ikona z buzią Leminga pokaże ci ile Lemingów pojawi się na tym poziomie.

### LICZBA LEMINGÓW DO OCALENIA

Ikona wyjścia poinformuje cię o liczbie Lemingów, które musisz uratować aby przejść do następnego poziomu.

### CZAS

Ikona z zegarem pokaże, ile masz czasu na ukończenie poziomu.

### DOSTĘPNE UMIEJĘTNOŚCI

Na ekranie znajduje się 8 ikon obrazujących poszczególne umiejętności Lemingów. Liczba wskazuje ile razy (jeśli w ogóle) możesz wykorzystać daną umiejętność na tym poziomie.

Jeśli w tym momencie najedziesz myszką na tytuł poziomu i klikniesz dwa razy, rozpoczniesz grę.

## EKRAN GRY

### EKRAN WIDOKU

Ta część ekranu pozwala ci na przejrzenie poziomu, miejsc w których rozgrywają się aktualne wydarzenia. W tej części ekranu widzisz wejście, wyjście i kilka większych obiektów. Wejście to drewniane drzwi przez które Lemingi wypadają na poziom gry. Istnieje, natomiast, kilka rodzajów wyjść. Każde z nich zawiera łuk w którym Lemingi znikają.

Między wejściem i wyjściem Lemingi mijają (lub są na nich zatrzymywane) kilka przeszkód. Większość z nich to różne formy ukształtowania powierzchni (błoto, skały, mur), ale inne mają odmienne cechy. Grunt oznaczony strzałkami może zostać przekopany tylko w kierunku, który pokazują strzałki. Większość stalowych przeszkód nie może w ogóle być przekopane. W dodatku niektóre poziomy zawierają pułapki, które Lemingi muszą ominąć.

Każdy poziom jest szerszy niż ekran komputera. Dlatego aby przejrzeć całość konieczne jest przewijanie poziomu w obu kierunkach. Aby to zrobić należy kliknąć na strzałki znajdujące się w obu końcach ekranu bezpośrednio pod grą. Drugi, znacznie szybszy sposób to kliknięcie na przycisk przewijania, który leży między dwoma strzałkami, a następnie przeciągnięcie go w lewo lub w prawo.

### LINIA STANU

Linia ta mieści się w dole ekranu. W jej lewym końcu znajdziesz informację ile Lemingów musisz ocalić, aby ukończyć dany poziom.

W prawym końcu linii sytuacji umieszczone są trzy informacje. Widnieją tam słowa „Na Zew." z liczbą oraz „Dom" też z liczbą. Liczby te wskazują, ile Lemingów znajduje się aktualnie na poziomie a ile trafiło do wyjścia.

Trzecią informacją w tym końcu linii sytuacji jest „Czas". Pokazuje ile masz czasu do ukończenia poziomu (odliczanie do zera). Gdy czas się skończy, oszacowana zostaje procentowa ilość Lemingów, które zostały uratowane - oznacza to, że nawet po upływie czasu możesz skończyć poziom.

### IKONY

Po prawej stronie ikon z umiejętnościami znajduje się mapka całego poziomu. Lemingi zaznaczone są jako zielone kropeczki. Natomiast duża żółta ramka wskazuje fragment wyświetlony na ekranie. Kliknięcie na mapkę umożliwia przesunięcie widocznego na ekranie fragmentu. Dzięki temu jest możliwe przeskoczenie z jednego końca poziomu na drugi bez konieczności przewijania całego krajobrazu.

## ROZWIJANE MENU

Na górze ekranu znajduje się rozwijane menu „Opcje". Rozwija się ono poprzez wybranie, a następnie przeciągniecie myszką w dół. Po dokonaniu wyboru z listy (podświetla się odpowiednia opcja) wciśnij przycisk myszki.

### Kapitulacja

Przenosi cię bezpośrednio do ekranu zakończenia poziomu.

### Ponowny start poziomu

Zaczynasz jeszcze raz ten sam poziom, na którym jesteś aktualnie.

### Wybór poziomu

Cofa cię do ekranu wyboru poziomu.

### Wyjście

Umożliwia wyjście z gry.

### Właściwości

Wybranie tego umożliwi ci zmianę w ustawieniach gry.

### Efekty dźwiękowe

Kliknięcie pozwala włączyć lub wyłączyć efekty dźwiękowe.

### Muzyka

Kliknięcie umożliwia włączenie lub wyłączenie muzyki w grze.

### Wizualne efekty dźwiękowe

Kliknięcie włącza lub wyłącza widoczne efekty dźwiękowe. Są to dźwięki jak na przykład „PLASK!", które pojawiają się gdy Leming uderzy w ziemię, eksploduje lub zrobi jakąkolwiek inną głośną rzecz. Funkcja ta jest przydatna, jeśli nie posiadasz karty dźwiękowej.

### Powiększenie

Zmniejsza lub zwiększa ekran gry. Klikając lewym przyciskiem myszy wybierasz powiększenie x1, x2 lub x4.

### Pauza gdy okno w tle

Kliknięcie tu spowoduje zatrzymanie gry, gdy podczas grania otworzysz inną aplikację.

### Opcje grafiki

Kliknięcie umożliwi wybór między wysoką i niską rozdzielczością grafiki.

# IKONY LEMINGÓW

Podczas gry w Lemingi nie masz bezpośredniej kontroli nad twoimi zielonowłosymi przyjaciółmi. Jedyną rzeczą którą możesz zrobić to wskazać na odpowiednie umiejętności i zdolności. Dzięki temu mogą one, a także ich przyjaciele, bezpiecznie dojść do wyjścia. Umiejętności wybierasz przez kliknięcie na odpowiednia ikonę, a następnie wskazanie na właściwego Leminga. Panel z ikonami umożliwia ci kontrolę nad grą. Zawartość tego panelu opisana jest poniżej:



### WSPINACZ

Wspina się na ściany. Wybrany Leming pozostaje wspinaczem do końca poziomu.

### OPADACZ

Pozwala Lemingom opaść bezpiecznie z dużych wysokości. Raz nadana umiejętność pozostaje Lemingowi do końca poziomu.

### BOMBER

Czynność ta uruchamia u Lemingów mechanizm samo destrukcji. Rozpocznie się odliczanie czasu nad głową nieszczęsnych Lemingów, aż w końcu nastąpi eksplozja.

### BLOKER

Ten Leming zatarasuje przejście poprzez rozciągnięcie swych muskularnych ramion, uniemożliwiając w ten sposób przejście innym Lemingom.

### BUDOWNICZY

Ten Leming zbuduje most. Most zostanie postawiony pod tym samym kątem i w kierunku, w który Leming zmierzał zanim została mu przyznana ta umiejętność. Budowniczowie przerwą pracę gdy skończą się cegły, most trafi na przeszkodę, a także gdy przejdą na drugi brzeg.

### PRZEBIJACZ

Ten Leming może uderzać poziomo i tylko wtedy gdy odpowiednia przeszkoda znajduje się bezpośrednio przed nim. Gdy tylko przebije się przez ścianę, przestaje uderzać i staje się z powrotem wędrowcem. (Przestaje także gdy dojdzie do substancji przez którą nie może się przekopać, wtedy odwraca się i zmierza w przeciwnym kierunku.) Lemingi nie mogą przekopywać się przez wszystkie substancje. Niemożliwa do przekopania jest stal, pokazana na ekranie w postaci matowo-szaro zardzewiałych płyt.

### GÓRNIK

Leming obdarzony tą umiejętnością natychmiast rozpoczyna wykopywanie kopalni. Kopie po skosie na dół w kierunku w którym zmierzał. Górnicy kopią do czasu skończenia się odpowiedniego materiału. Nie potrafią przekopać się przez stal.

### KOPACZ

Wybór tej umiejętności powoduje, ze Leming natychmiast zaczyna ryć pionowo. Lemingi nie mogą przekopać się przez stal.

### ZWIĘKSZANIE TEMPA WYPUSZCZANIA LEMINGÓW

Spowoduje to, że Lemingi będą wypadać z drzwi wejściowych w przyspieszonym tempie.

### ZMNIEJSZANIE TEMPA WYPUSZCZANIA LEMINGÓW

Zwalnia prędkość wypadania Lemingów z drzwi wejściowych. Nie możesz jednak zmniejszyć bardziej niż do tempa początkowego (liczba nad ikoną).

### ŁAPA

Pauza. Zamraża akcję dając ci szansę na przemyślenie decyzji lub obejrzenie całego poziomu. W czasie gdy gra jest zatrzymana możesz wybrać ikonę umiejętności i wskazać na właściwego Leminga. Lemingi się nie ruszają i czas nie jest odliczany.

### WEJŚCIE W TRYB PRZYSPIESZONY

Kliknięcie lewym przyciskiem na tą ikonę spowoduje przyspieszenie wszystkiego, co dzieje się na ekranie, do czasu kiedy klikniesz ponownie.

### KONIEC ŚWIATA

Rozwala Lemingi na drobne kawałki. Użyj tej opcji, kiedy nie masz żadnych szans na skończenie poziomu. Uruchomienie tej opcji wymaga podwójnego kliknięcia lewym przyciskiem myszy!

### UWAGA:

Na każdym poziomie masz ograniczony zapas poszczególnych umiejętności. Jest on oznaczony liczbą umieszczoną nad każdą ikoną. Puste miejsce nad ikoną wskazuje, że na tym poziomie nie dysponujesz już daną umiejętnością.

### Kontrolowanie twoich Lemingów

Aby umożliwić Lemingowi wykonanie zadania musisz najpierw wybrać odpowiednią umiejętność klikając w odpowiednim miejscu na panelu ikon. Następnie przesuwasz kursor nad odpowiedniego Leminga. (W tym momencie kursor zmieni się w ramkę, która obramuje wybranego Leminga.) Następnie pojedynczym kliknięciem udzielasz umiejętności danemu Lemingowi.

Upewnij się, że dysponujesz określoną umiejętnością zanim będziesz próbował jej użyć. W sytuacji, gdy zapas jest wyczerpany w grze nic się nie wydarzy.

Czasami Lemingi są tak bardzo stłoczone, że odróżnienie jednego od drugiego jest niemożliwe. Możesz sobie wyobrazić, jak trudno jest w tych warunkach wybrać konkretnego Leminga. Jeżeli przytrzymasz lewy kursor na klawiaturze podczas przydzielania umiejętności, wybierzesz Leminga poruszającego się w lewo. Natomiast jeśli przytrzymasz prawy kursor zaznaczysz tylko Leminga poruszającego się w prawo.

## STEROWANIE KLAWIATURĄ

| | |
|---|---|
| 1 | wybiera Wspinacza |
| 2 | wybiera Opadacza |
| 3 | wybiera Bombera |
| 4 | wybiera Blokera |
| 5 | wybiera Budowniczego |
| 6 | wybiera Przebijacza |
| 7 | wybiera Górnika |
| 8 | wybiera Kopacza |
| + | zwiększa tempo wychodzenia Lemingów |
| - | zmniejsza tempo wychodzenia Lemingów |
| 9 | zatrzymuje grę |
| 0 | uruchamia tryb przyspieszony |
| P | zatrzymuje grę |
| Lewy kursor | przytrzymany podczas przyznawania umiejętności umożliwia wybór tylko Leminga poruszającego się w lewo |
| Prawy kursor | przytrzymany podczas przyznawania umiejętności umożliwia wybór tylko Leminga poruszającego się w prawo. |
| F1 | uruchamia menu Pomocy, jeżeli potrzebujesz dodatkowych wskazówek |

## EKRAN ZAKOŃCZENIA POZIOMU

Ten ekran pojawia się, gdy w jakikolwiek sposób skończysz poziom. W tym miejscu komputer przeprowadza przed tobą wszystkie powierzone ci Lemingi, te które zostały ocalone, w niebie, rozjechane na placuszek lub gdziekolwiek.

Następnie komputer rozstrzyga, czy twoje występy w roli zbawiciela Lemingów są wystarczająco dobre, aby cię przepuścić do następnego poziomu i przesyła ci zachęcającą wiadomość.

Masz do wyboru także trzy inne możliwości, które możesz wybrać klikając lewym przyciskiem myszy. Są to:

**NASTĘPNY POZIOM lub POWTÓRZ POZIOM**

Gdy szczęśliwie zakończysz jeden poziom możesz kliknąć tu aby przejść do następnego. Jeżeli ci się nie udało ocalić wymaganej liczby Lemingów możesz spróbować jeszcze raz na tym samym poziomie.

**POWTÓRKA**

Zostanie odegrana akcja z przed chwilą ukończonego poziomu. W każdym momencie powtórki możesz kliknąć lewym przyciskiem myszy i przejąć kontrolę nad grą.

**WYBIERZ POZIOMU**

Przenosi cię ponownie do ekranu wyboru poziomu.

**ROZWIJANE MENU**

Powyższe opcje mogą zostać także wybrane poprzez rozwinięcie menu w górnej części ekranu.



## WSKAZÓWKI I PORADY

1. Jeżeli rozwiązanie problemu wydaje ci się zbyt złożone, poszukaj łatwiejszego (z wyjątkiem wyższych poziomów, na których rozwiązanie jest trudniejsze niż wygląda.)
2. Sposobem na powstrzymanie Lemingów przed wędrówką (poza oczywistym - ustawieniem dwóch Blokerów) jest wykopanie dziury wystarczająco głębokiej, aby złapać w nią Lemingi, a następnie takie pokierowanie kopaczem, aby nie przekopał się poza ekran.
3. Przeszkoda z zaznaczonymi na niej strzałkami może zostać przekopana tylko w kierunku wskazywanym przez strzałki. Na przykład, jeśli oznaczona jest strzałkami skierowanymi w prawo, Przebijacz może przekopać się tylko od lewej do prawej strony. Nie będzie mógł zrobić otworu w przeciwnym kierunku.
4. Możesz 'rozciągnąć' most czekając na Budowniczego aż zakończy pracę, a następnie pozwolić mu zrobić krok lub dwa zanim zacznie budować dalej.
5. Przez większą część gry powinieneś skoncentrować swoją uwagę na jednym Lemingu. Oczywiście nie znaczy to, że podzielenie uwagi pomiędzy kilka zadań nie jest czasami użyteczne.
6. Nie ma wskazówki numer 6.
7. Gdy po raz pierwszy zobaczysz ekran gry, zatrzymaj akcję, przyjrzyj się całości, zaplanuj strategię zanim zaczniesz grać.
8. Lemingi są niesamowicie elastyczne, potrafią przecisnąć się przez nawet maleńkie otwory. To może być przydatne, ale dużo częściej jest wyjątkowo irytujące.
9. Gdy współdziałają ze sobą Lemingi z różnymi umiejętnościami, mogą mieć miejsce dziwne i niesamowite wydarzenia. Eksperymentuj!
10. Z wyjątkiem Blokerów, Lemingi obdarzone jedną umiejętnością mogą także posiadać inne. Ta informacja może być wyjątkowo przydatna.
11. Pamiętaj, że różnicę między upadkiem w którym Leming się roztrzaska, a z którego wyjdzie cało może stanowić pojedynczy piksel!
12. Jeśli nie uda ci się wysadzić w powietrze Blokera zawsze możesz spróbować go 'okrążyć'.
13. Upewnij się, czy masz wystarczająco dużo napojów i przekąsek pod ręką. Grając przez dłuższy czas możesz stać się głodny i spragniony!
14. Staraj się nie grać w Lemingi dłużej niż 20 godzin bez przerwy. Twoje oczy zaczną odmawiać ci posłuszeństwa.

# LEMMINGS 3D

## WPROWADZENIE

**Witamy w szalonym, poplątanym świecie Lemmings 3D!**

Ty i tylko ty staniesz się odpowiedzialny za pomoc milutkim, niewinnym i absolutnie nieszkodliwym Lemingom w osiąganiu niesamowitych wyników. Ty i tylko ty zostaniesz obwiniony, jeśli one utoną, spłoną lub eksplodują.. Myślisz, że podołasz zadaniu? Tak?

Gratulacje! Jeśli doczytałeś, aż do tego miejsca oznacza to, że JESTEŚ w stanie udźwignąć odpowiedzialność i zdecydowałeś się na przeciwstawienie twojego najlepiej klikającego myszką palca - szeregowi niebezpieczeństw. Bądź przygotowany na zastygnięcie w zachwycie nad przecudnymi trójwymiarowymi krajobrazami i na bezsilne przyglądanie się, jak Lemingi będą spadały z murów prosto do morza lub ześlizgiwały się z gór w bezkres. To wszystko wydarzy się w grze, którą masz przed sobą. Możesz też poczuć pokusę przeprowadzenia twoich nicponiów przez ślepe korytarze prosto do lemingowego nieba...

Ale czasami musisz oprzeć się pokusie! Przyszłość Lemingów znajduje się w TWOICH rękach. Także bądź poważny, ściągnij brwi i nie śmiej się. Lemingi potrzebują twojej pomocy. Te przeurocze stworki pojawią się na każdym poziomie, wypadając przez drzwi prosto na niebezpieczną dla nich ziemię. Będą one poruszać się po omacku w koło wpadając na ściany i inne przeszkody, wędrować jeden za drugim nawet, jeśli oznacza to spacer ku śmiertelnej pułapce. Twoje zadanie polega na bezpiecznym przeprowadzeniu ich przez poziom udzielając Lemingom niezbędnych umiejętności. Przechodząc na kolejne poziomy gra stanie się trudniejsza, a przez to stanowić będzie coraz większe wyzwanie. Twój cel to ocalenie jak największej ilości stworków. A w każdym razie tyle, aby przejść do następnego poziomu.

Więc odstaw Big Mac'a z frytkami i dużą Super Supreme na grubym cieście, schowaj coca colę i wskocz do niesamowitego świata Lemmings 3D. Znajdziesz tam śmiech i łzy, więc do dzieła!

Nie zaśniesz przez najbliższy rok.

## INSTALACJA

### Windows 95/98

Włóż płytę CD do czytnika, gra powinna uruchomić się automatycznie. Przy pierwszym uruchomieniu ukaże się ekran programu konfiguracyjnego pozwalający wybrać kartę dźwiękową i inne szczegóły charakterystyczne dla Twojego sprzętu.

UWAGA: „3D Lemmings" jest grą napisaną dla systemu operacyjnego MS-DOS. Karta dźwiękowa musi być w 100% zgodna z SoundBlasterem oraz powinna mieć ustawione parametry zbliżone do oryginalnych ustawień fabrycznych ( np. I/O 220h, IRQ 5 lub 7, DMA 1 lub 3). Jeżeli system Windows skonfigurował Twoją kartę na dziwnych ustawieniach, gra może nie odtwarzać dźwięku. W takim przypadku, należy uruchomić grę w trybie MS-DOS. Zobacz w instrukcji karty dźwiękowej, jak należy ją skonfigurować aby działała w Dosie. W razie problemów skontaktuj się ze sprzedawcą komputera aby uzyskać więcej informacji.

### MS-DOS

Włóż płytę CD do czytnika i wybierz napęd CD z pisząc D: (jeżeli twój czytnik oznaczony jest literą D). Aby skonfigurować grę odpowiednio do twojego systemu, napisz „SETUP" i wciśnij Enter. Umożliwi to wybór właściwej karty dźwiękowej i innych szczegółów charakterystycznych dla twojego sprzętu. Gdy dokonasz właściwego wyboru wciśnij Escape, aby powrócić do DOS-a. Ustawiony program utworzy plik C:\LM3D.CD\LM3D.CFG, w którym zachowa informacje konfiguracyjne.

Aby uruchomić grę, napisz „L3D" i naciśnij Enter.

Zauważ, że w Lemmings 3D występują dwa ustawienia obrazu. Używanie niewłaściwego twojemu sprzętowi może spowodować słabą jakość grafiki. Gdy dojdziesz do wniosku, że grafika jest nieprawidłowa, powinieneś zmienić ustawienie. Szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w opisie Ekranu konfiguracji.

**Uwaga:** Gra wymaga pomiędzy 430KB i 560KB pamięci konwencjonalnej w zależności od konfiguracji dźwięku, i 3MB EMS (expanded memory). Oznacza to, że w twoim pliku CONFIG.SYS linia EMM386 powinna zawierać co najmniej:



napęd>:<ścieżka>\EMM386.SYS 2688. Jeśli grasz na komputerze z większą ilością pamięci RAM (8 MB), gra automatycznie będzie korzystać z wyższej rozdzielczości grafiki.

### Kontrolowanie

Możesz grać w Lemmings 3D używając myszki, klawiatury lub kombinacji obu. Polecamy, żebyś używał klawiatury do zmieniania pozycji kamery w trójwymiarowym świecie i wybierania fragmentów widoku, a myszki do bieżącej gry. Aby poznać wszystkie funkcje klawiatury, przejrzyj rozdział Sterowanie klawiaturą.

### Główne menu

Główne menu jest twoją przepustka do świata Lemmings 3D. Jesteś pewien, że chcesz się tam dostać? Nie możemy ci zagwarantować spokoju. Możesz znaleźć się w sytuacji, gdy ogarnie cię chęć wyrywania sobie włosów z głowy albo obgryzania paznokci aż do kości. Wciąż chcesz grać? To czytaj dalej...

W głównym menu znajduje się pięć ikon. Wybierasz jedną przez najechanie na nią kursorem myszy i kliknięcie LEWYM przyciskiem. Możesz także użyć klawiatury do przesuwania kursora - patrz rozdział zatytułowany Sterowanie klawiaturą, w celu poznania funkcji poszczególnych klawiszy.

### START

Wybór tej ikony lub wciśnięcie klawisza F1 przeniesie cię do ekranu, na którym zostaną wyświetlone wszystkie poziomy w wybranej kategorii trudności, na których możesz grać. Jeżeli grasz po raz pierwszy, będziesz miał do wyboru tylko początkowy poziom w danej klasie trudności. Jeśli już wcześniej jakieś ukończyłeś (wyświetlone na zielono), będziesz mógł wybrać któryś z nich, aby zagrać ponownie albo wskazać na następny jeszcze nie ukończony (zaznaczony na czerwono). Gdy masz do wyboru więcej poziomów niż mieści się na ekranie, możesz przewinąć poziomy klikając lewym przyciskiem myszy na strzałki na górze lub na dole ekranu. Na tym ekranie jest także pokazana największa ilość Lemingów, jaką udało ci się ocalić na każdym z poziomów podczas twojej najlepszej gry.

### HASŁO

Przeniesie cię do ekranu hasła, w którym będziesz musiał wprowadzić kod poziomu, na którym chciałbyś grać. Gdy wprowadzisz właściwy kod, natychmiast zostaniesz przeniesiony na wybrany poziom. Przy błędnym kodzie wyświetli się informacja i zostaniesz przeniesiony z powrotem do ekranu tytułowego. Ta funkcja jest uruchomiana także przez klawisz F2.

### OPCJE

Ta funkcja przenosi cię do ekranu konfiguracji. Pozwoli ci to na zmianę niektórych parametrów gry, w celu lepszego dostosowania jej do systemu, którego używasz. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale zatytułowanym Ekran konfiguracji. Funkcja ta jest uruchamiana także przez klawisz F12.

### POZIOM TRUDNOŚCI

Możesz się zdecydować na jeden z czterech poziomów trudności, albo wybrać poziomy treningowe. Kategorie trudności to: ZABAWA, SZTUCZKI, UDRĘKA i ZGROZA. Klikając lewym przyciskiem myszy przenosisz się pomiędzy poziomami trudności. Jeżeli korzystasz z klawiatury, używaj kursorów w górę i w dół, aby odpowiednio zwiększać i zmniejszać poziom trudności.

### WYJŚCIE

Ta funkcja kończy grę. Można ją uruchomić także klawiszem Esc.

### TRENING ...

Funkcja ta umożliwi ci przećwiczenie wszystkich trudności i przeszkód, które napotkasz podczas gry.

Aby wybrać funkcję ćwiczeń, przesuń kursor na ikonę wyboru poziomu. Kliknij lewym przyciskiem myszy w celu zwiększenia poziomu trudności lub prawym w celu zmniejszenia. Zatrzymaj się, gdy wyświetlone zostanie „Trening". Możesz też używać klawiszy kursorów góra/dół.

Po wybraniu „Trening" kliknij lewym przyciskiem myszy na ikonie „Start", albo wciśnij F1. Przeniesiesz się na ekran, na którym zostaną wyświetlone wszystkie ikony umiejętności i wszystkie specjalne przeszkody zawarte w grze. Po najechaniu kursorem na ikonę, opis jej funkcji znajdziesz na dole ekranu. Aby wybrać daną ikonę najedź na nią kursorem i kliknij lewym przyciskiem myszy.

Gdy już wybierzesz rodzaj ćwiczenia, zostanie ci zaprezentowany widok poziomu z nazwami umiejętności / funkcji, ilością wychodzących Lemingów, ilością Lemingów do ocalenia, tempem wypuszczania, czasem do zakończenia i kategorią trudności. Na dole ekranu znajdują się trzy ikony: „Kontynuacja" - umożliwia zagranie na tym poziomie, „Demo" - zostanie ci zademonstrowany cały poziom i „Menu" - przeniesie cię z powrotem do menu Treningu.

Na tym poziomie grasz tak samo, jak na normalnym poziomie. Jedyną różnicę stanowi obecność wielkiej strzałki, która dokładnie wskazuje, jaką umiejętność wykorzystać. Upewnij się, że przeczytałeś właściwy fragment instrukcji obsługi i potrafisz używać odpowiednich umiejętności i poruszać kamerami.

### EKRAN CELU

Gdy już rozpoczniesz grę przeniesiesz się na ekran, na którym zostaną wyświetlone szczegóły dotyczące poziomu. Na obrazku zobaczysz charakter poziomu, a w opisie znajdziesz tytuł i numer poziomu.

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy lub wciśnięcie klawisza F1 spowoduje rozpoczęcie gry.

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy lub wciśnięcie klawisz F2 spowoduje powrót do ekranu tytułowego.

Wciśnięcie Enter włączy prezentację poziomu wraz z dodatkowymi informacjami. Określone zostaną: tytuł poziomu, ilość dostępnych Lemingów, ilość Lemingów do ocalenia i poziom trudności.

## PRZEBIEG GRY

### OBSŁUGA KAMER

Gdy rozpoczniesz grę, zobaczysz na ekranie obszerny widok na trójwymiarowy świat, wraz z zawieszonymi na niebie drzwiami, przez które bezbronne Lemingi wypadną na poziom. Aby grać na poziomie będziesz musiał zmieniać widok, tak aby dostrzec niektóre szczegóły lub też zidentyfikować niebezpieczeństwa.

Masz do dyspozycji cztery kamery. Każda z nich może być przesuwana w różne miejsca, tak że będziesz mógł szybko przełączać się z widoku prezentowanego przez jedną kamerę na widok pokazany przez drugą. Aby zmieniać kamery lub poruszać wybraną kamerą, musisz kliknąć lewym przyciskiem myszy na ikonę kamery znajdującą się po prawej stronie ekranu gry (łatwo ją poznać - wygląda, jak kamera filmowa!). Następnie możesz zmienić pozycję kamery przy użyciu myszki lub klawiatury.

### Używanie myszki

Wciśnij PRAWY przycisk i poruszaj myszką. Widok na ekranie zmieni się odpowiednio wraz z ruchem myszki. Powinieneś poświęcić trochę czasu na przyzwyczajenie się do ruch kamery pod wpływem ruchu myszki. Aby przesunąć kamerę pionowo (do góry lub na dół), kliknij LEWYM przyciskiem myszy na pasek przewijania, który pojawi się po prawej stronie ekranu.

### Używanie klawiatury

Jest to łatwiejszy sposób poruszania kamerą. Jak to zrobić, zostało opisane w rozdziale Sterowanie klawiaturą wraz z innymi funkcjami.

### Mapa

Grając w „Lemmings 3D" zauważysz w lewym górnym rogu ekranu mapę przedstawiającą cały poziom. Zaznaczone są tam również wszystkie Lemingi obecne na poziomie. Na każdym poziomie, na którym jeszcze nie grałeś, na środku znajduje się otoczony teren. Aktualnie używana kamera może być przesuwana w każde miejsce na mapie przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy bezpośrednio na to miejsce na mapie i przeciągnięcie tam kamery.

### Poruszanie

Lemingi to całkiem niezależne małe stworzonka, które są zdolne do poruszania się bez twojej ingerencji. Niestety najczęstszym efektem takiego postępowania jest wpakowanie się twoich ulubionych stworków w ogromne tarapaty - dlatego twoja pomoc jest absolutnie niezbędna.

Sposobem, w jaki możesz wpływać na Lemingi, jest wybór odpowiednich umiejętności, a następnie przydzielenie ich odpowiednim Lemingom. Jest to możliwe dzięki ikonom umiejętności umieszczonym na dolej linii statusu. Na ekranie gry znajdują się dwie linie statusu - na obu widnieją różne ikony. Jedna przebiega przez dolną część ekranu, druga po prawej stronie ekranu. Aby przydzielić umiejętność konkretnemu Lemingowi, wybierz ikonę z umiejętnością, która jest potrzebna i najedź na nią kursorem myszy. Następnie kliknij lewym przyciskiem. Przesuń kursor na wybranego Leminga. Ponowne kliknięcie lewym przyciskiem spowoduje przydzielenie umiejętności wybranemu Lemingowi.



## LINIE STATUSU I IKONY

### Dolna linia statusu

### Ikona ze strzałką

Czasami będzie się zdarzało, że na małej przestrzeni zostanie stłoczone całe mnóstwo Lemingów. W tej sytuacji będzie trudno wskazać na jednego, którego chcesz wybrać. Ikona ze strzałką da ci pewność, że zdecydowałeś się na właściwego. Kliknięcie na niej lewym przyciskiem myszy jej włączenie lub wyłączenie. Gdy jest podświetlona, przesuń kursor nad wybranego Leminga i kliknij lewym przyciskiem. Wybrany Leming będzie oznaczony białą strzałką nad głową. Jeśli wybierzesz niewłaściwego, możesz kliknąć lewym przyciskiem myszy na tym właściwym. Gdy będziesz zadowolony ze swojego wyboru, kliknij na ikonę umiejętności, którą chcesz przyznać. Umiejętność ta trafi prosto do oznaczonego Leminga.

Ikona ze strzałką ma także inną funkcję, która pojawia się, gdy grasz w trybie Wirtualnego Leminga.. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na tę ikonę spowoduje prześledzenie wszystkich Lemingów znajdujących się na poziomie.

### Ikona z buzią

Aby włączyć tryb Wirtualnego Leminga, kliknij na ikonę z buzią, a następnie wskaż wybranego Leminga. Spowoduje to, że będziesz widział świat jego oczami. Kto wie - może dzięki temu poznasz również jego myśli. Gdy używasz trybu Wirtualnych Lemingów, kliknięcie lewym przyciskiem myszy na ikonę umiejętności spowoduje przyznanie danej umiejętności Lemingowi, którego oczami patrzysz. Kliknięcie lewym przyciskiem na innego Leminga przełączy twój punkt widzenia na nowo wybranego. Powrócisz do normalnego obrazu, gdy twój wirtualny Leming opuści poziom lub kiedy klikniesz ponownie na ikonę z buzią.

Jeśli chcesz poruszać się pomiędzy Lemingami na poziomie, podczas używania trybu Wirtualnego Leminga, kliknij lewym przyciskiem myszy na ikonie ze strzałką.

Możesz obracać głową Wirtualnego Leminga o 90 stopni. Dzięki temu widzisz dokładnie, co się dzieje po obu jego stronach. Aby to zrobić, kliknij prawym przyciskiem myszy, umieszczając wcześniej kursor po stronie Leminga, w którą chcesz skręcić jego głowę. Ta funkcja nie będzie jednak działała, gdy twój Leming jest Przebijaczem, Kopaczem lub Górnikiem.

### Ikony umiejętności Lemingów

Lemingi w naturalnym stanie kroczą naprzód do czasu napotkania przeszkody. Mają one ukryte w rękawie parę asów, ale to ty powinieneś umożliwić im właściwe wykorzystanie tego, co potrafią. Na ekranie znajduje się dziewięć ikon umiejętności. Zauważysz, że każdej z nich towarzyszy liczba. Wskazuje ona, ile razy na danym poziomie możesz wykorzystać poszczególne umiejętności. Gdy przy ikonie nie będzie żadnej liczby, oznacza to, że danej umiejętności nie możesz używać w ogóle.



#### BLOKER

Ta umiejętność powoduje, że wybrany Leming zatrzymuje się z rozciągniętymi ramionami, blokując ścieżkę w taki sposób, iż pozostałe Lemingi nie mogą iść dalej. Bloker pozostanie na swoim miejscu przez cały dzień, jeśli tylko dasz mu taka szansę. Jeśli będziesz chciał, aby twoje Lemingi ominęły Blokera, będą one musiały podkopać się pod niego lub po prostu wysadź go w powietrze.



#### SKRĘCACZ

Jak zapewne sobie wyobrażasz, ta umiejętność jest bardzo ważna w trójwymiarowym świecie. Używając tej ikony możesz pomóc Lemingom w zakręcaniu o 90 stopni. Umiejętność tę przyznaje się tak jak pozostałe, z tym zastrzeżeniem, że gdy już wybrałeś leminga klikając lewym przyciskiem myszy, będziesz musiał kliknąć ponownie, aby wskazać kierunek obrotu. Kierunek, w który Leming się obróci zostanie wskazany przez strzałkę.



#### BOMBER

Czasami będziesz musiał być okrutny. Zostaniesz postawiony przez tym smutnym faktem, gdy stwierdzisz, że jedynym sposobem usunięcia Blokera jest wysadzenie go. Umiejętność ta jest użyteczna także w innych sytuacjach, ale te musisz odszukać we własnym zakresie. Gdy już udzielisz tej umiejętności, nad głową Lemingów rozpocznie się odliczanie a następnie... wybuch.



#### BUDOWNICZY

Lemingi to utalentowani budowniczowie mostów. Zawsze budują w górę, zawsze pod tym samym kątem, zawsze w kierunku, w którym zmierzały zanim stały się budowniczymi. Przestaną budować, kiedy skończy się im materiał (zawsze maja do dyspozycji tę samą ilość), gdy most trafi na przeszkodę lub gdy z czymś się zderzą. Powinieneś pamiętać, że gdy budowniczemu kończy się materiał, poinformuje Cię o tym fakcie. Słuchaj uważnie!

### PRZEBIJACZ

Ta umiejętność spowoduje, że wybrany Leming przebije się poziomo przez każdą dostępną powierzchnię znajdującą się przed nim. Gdy zacznie zmierzać w przeciwnym kierunku, staje się z powrotem zwykłym wędrowcem. Jeśli chciałbyś, aby ten sam Leming był Przebijaczem także w innej części poziomu, będziesz musiał przyznać mu tę umiejętność ponownie. Lemingi nie przez wszystko mogą się przebijać - szczególne trudności sprawia im żelazo. Jeżeli znajdą się one w środku substancji łatwo przebijalnej, a następnie trafią na coś przez co nie mogą się przebić, po prostu się odwracają i idą w przeciwnym kierunku.

### GÓRNIK

Jeśli wybierzesz tę umiejętność, twój Leming rozpocznie kopanie po przekątnej w dół w kierunku, w którym zmierzał. Górnicy kopią, aż skończą im się materiał do kopania lub gdy trafią na taki, przez który nie potrafią się przekopać.

### KOPACZ

Leming kopacz natychmiast rozpocznie kopanie w dół, ale w tym wypadku w kierunku pionowym. Gdy skończy się materiał przez który się przekopuje, wypada przez dziurę, którą stworzył. Jeśli dojdzie do substancji, przez którą nie potrafi się przekopać, nie uda się nigdzie dalej.

### WSPINACZ

Przyznaj tę umiejętność Lemingowi a on przekonasz się, że potrafi on z łatwością wspinać się na pionowe powierzchnie. Będzie to robił za każdym razem, gdy trafi na pionową powierzchnię. W przeciwieństwie do innych umiejętności, gdy Leming raz stanie się Wspinaczem pozostaje nim na zawsze. Nie musisz przyznawać tej umiejętności Lemingowi kilka razy, ponieważ zachowa ją, aż do opuszczenia poziomu.

### OPADACZ

Łatwo jest zapewnić bezpieczne lądowanie po skoku z wysokości. Daj tylko swojemu Lemingowi parasolkę, a on łagodnie opadnie na ziemię. Gdy przyznasz mu tę umiejętność, zachowa ją do końca gry na danym poziomie.

## PRAWA LINIA STATUSU

Więcej ikon znajduje się w dole prawej strony ekranu gry. Od góry są to:

### DOM

Wyświetlona cyfra wskazuje, ile jeszcze Lemingów musi przekroczyć wyjście. Cyfra ta zmieni się z białej na zieloną, gdy ocalisz większą ilość Lemingów niż było wymagane.

### NA ZEW.

Cyfra ta wskazuje, ile Lemingów znajduje się aktualnie na poziomie.

### ZEGAR

Czas odliczany jest do dołu. Wskazuje, ile pozostało minut i sekund do zakończenia poziomu. Każdy poziom ma własny limit czasu.

### BOMBA

Gdy gra Cię przerasta, a jedyną rzeczą którą chcesz zrobić jest rozpoczęcie poziomu od nowa, kliknij dwa razy lewym przyciskiem myszy na ikonę z bombą. Spowoduje to wysadzenie całego poziomu wraz z Lemingami. Możesz odczuwać niezwykłe poruszenie oglądając eksplozję lub traktować to jako zabawę.

### TRYB PRZYSPIESZONY

Ta ikona zaznaczona jest przez czerwoną strzałkę, która po uaktywnieniu zmienia się w dwie zielone. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy umożliwia przełączenie między normalną a przyspieszoną grą. Gdy wybierzesz tryb przyspieszony, wszystkie Lemingi zaczną się poruszać około trzy razy szybciej niż normalnie. Jest to bardzo użyteczne, gdy mają one do przejścia długi odcinek.

### KAMERA

Kliknięcie w tym miejscu lewym przyciskiem myszy spowoduje przełączenie między czterema pozycjami kamery. Możesz też zmieniać pozycje każdej z kamer - patrz fragment zatytułowany „Poruszanie kamerą".

### ŁAPA

Kliknięcie w tym miejscu lewym przyciskiem myszy spowoduje włączenie lub wyłączenie pauzy. W czasie, gdy gra jest zatrzymana, możesz poruszać kamerami, ale Lemingi pozostają nieruchome, a czas nie jest odliczany. Jest to bardzo użyteczna funkcja, gdy gra wymyka się spod kontroli lub po prostu potrzebujesz chwili czasu na przemyślenie swojej strategii.



### IKONA SKRĘTU W LEWO/PRAWO

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na tej ikonie spowoduje, że aktualny poziom obróci się w lewo lub w prawo w stosunku do jego środka.

### IKONA ZWIĘKSZANIA/ZMNIEJSZANIA TEMPA WYCHODZENIA LEMINGÓW

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na tej ikonie spowoduje wzrost lub spadek tempa, w jakim Lemingi wypadają na poziom. Mniejsze tempo jest łatwiejsze, ale nie może ono spaść poniżej tempa rozpoczynającego grę na poziomie.

Mapa, dolna linia statusu i prawa linia statusu mogą zostać usunięte z ekranu przez kliknięcie lewym przyciskiem myszy na czerwony przycisk w rogu każdego z trzech ekranów cech.

## DODATKOWE INFORMACJE W PRZYZNAWANIU UMIEJĘTNOŚCI

Poziomy są zbudowane z bloków i na blokach rozgrywają się wszystkie przygody Lemingów. Po przyznaniu umiejętności Leming przejdzie przez następny blok lub pół bloku granicznego zanim rozpocznie wykonywanie przydzielonej mu akcji. To, w którym miejscu się zatrzymają jest zależne od rodzaju umiejętności (patrz poniżej). Zrozumienie tego systemu znacznie ułatwi ci grę.

Na przykład, tworząc Blokera powinieneś pamiętać, że dojdzie on do końca bloku zanim zacznie działać.

### Bloker i Skręcacz

Obaj dojdą do końca bloku, na którym się znajdują i tam rozpoczną blokowanie lub zakręcanie.

### Bomber

Będzie on kroczył przed siebie, aż wskaźnik czasu nad jego głową wskaże zero. Następnie spowoduje on zniszczenie bloku, na którym się znajdował i w mniejszym stopniu cztery przylegające bloki.

### Budowniczy

Po kliknięciu na Leminga wskazanego do posiadania tej umiejętności, przejdzie on na następny blok lub połowę bloku granicznego i tam rozpocznie budowę.

### Przebijacz

Po stworzeniu Przebijacza, Leming przejdzie na przód maksymalnie jeden blok i rozpocznie przebijanie, jeżeli tylko napotka coś przed sobą. Po pokonaniu całego bloku, na którym nie znajduje się nic do przebijania, traci on swoje umiejętności i staje się znów wędrowcem.

### Górnik

Górnik dojdzie do krańca bloku, na którym się aktualnie znajduje i rozpocznie kopanie w bloku przed sobą.

### Kopacz

Jeśli Kopacz zostanie wybrany na pierwszej połowie bloku, Leming rozpocznie kopanie na środku bloku, na którym się aktualnie znajduje. Natomiast jeśli zostanie wybrany na drugiej połowie, dojdzie do połowy następnego bloku i tam rozpocznie kopanie.

### Wspinacz i Opadacz

Gdy którąś z tych umiejętności zostanie przyznana Lemingowi, zachowa on je do końca gry na danym poziomie i rozpocznie wspinanie lub opadanie, jak tylko nadarzy się okazja.

## EKRAN ZAKOŃCZENIA

Zakończysz poziom, gdy ocalisz wymaganą ilość Lemingów w przydzielonym ci czasie.

Zakończenie nastąpi także w sytuacji, gdy skończy się czas zanim ocalisz właściwą ilość Lemingów, gdy wszystkie zostaną zabite (zarówno przez przypadek jak i celowo) lub gdy w jakikolwiek inny sposób opuścisz poziom.

Po ukończeniu poziomu, zostanie ci przedstawione podsumowanie twojej działalności. Będzie się ono składało z:

1. Liczby ocalonych Lemingów.
2. Liczby Lemingów, których ocalenie gwarantowało przejście do następnego poziomu.
3. Jeśli grę na poziomie zakończysz sukcesem, przedstawione ci zostanie hasło, dzięki któremu w przyszłości będziesz mógł przeskakiwać ukończone poziomy.
4. Komentarz dotyczący twoich działań.

Na dole ekranu pojawią się dwie ikony. Gdy zakończysz sukcesem grę na poziomie, będziesz mógł przejść do następnego poziomu (kliknij lewym przyciskiem myszy), przejść do głównego menu (kliknij prawym przyciskiem myszy). Jeśli ci się nie uda, będziesz mógł ponowić próbę (kliknij lewym przyciskiem) lub przejść do głównego menu (kliknij prawym przyciskiem myszy).

### Automatyczne odtwarzanie gry

Jeśli nie uda ci się za pierwszym razem, nie wyrzucaj od razu komputera przez okno. 3D Lemingi wymagają czułości i cierpliwości. Aby pomóc ci w utrzymaniu emocji na wodzy, funkcja automatycznego odtwarzania gry nagrywa każdy twój ruch podczas gry na poziomie. Jeśli ci się nie uda (co masz na myśli mówiąc 'jeśli'?) natychmiast ponów próbę ukończenia. Film z twoją grą będzie odtwarzany na ekranie aż do ostatniego ruchu, który wykonałeś. W każdej chwili możesz przejąć kontrolę nad przedstawianą grą klikając myszka lub wciskając klawisz 'Esc'. Zwróć uwagę na tę funkcję - jest ona bardzo przydatna.

## PRZESZKODY SPECJALNE

Każdy poziom w grze zawiera pewną ilość przeszkód specjalnych, które wpływają na zachowanie Lemingów. Jak tylko je zauważysz, nauczysz cię, w jaki sposób korzystać z nich do końca gry.

### Rozdzielacze

Są to struktury w stylu pagody, które dzielą kolumnę twoich Lemingów na dwie oddzielne. Gdy lemingi przechodzą obok rozdzielacza, obracają się o 90 stopni i następnie kontynuują spacer w nowym kierunku. Problemem jest to, że każdy z Lemingów przechodząc obok skręca indywidualnie albo w prawą albo w lewą stronę.

### Trampoliny

Gdy Leming wejdzie lub wpadnie na trampolinę, przeskoczy do góry i w kierunku w którym zmierzał. Są dwa rodzaje trampolin: czerwona - zwiększająca wysokość i długość skoku Leminga o 1 blok przy każdym odbiciu na trampolinie, niebieska - zmniejszająca wysokość i długość skoku przy każdym podskoku.

Leming zeskoczy z obrotowego bloku i wyląduje na dostępnej powierzchni (też na drabinie). Jeśli Leming wyląduje na czymś innym niż poduszka powietrzna (patrz poniżej) po dłuższym locie niż był przewidywany, może on zostać ogłuszony lub nawet eksplodować.

### Poduszki powietrzne

Pozwalają one Lemingom na spadek z wysokości bez uszczerbku na ich zdrowiu. Odnosi się to do wszystkich Lemingów, bez względu na umiejętność Opadacza.

### Sprężyny

Przerzucą one Lemingi na wyznaczone miejsce, na każdą odległość i każdą wysokość od sprężyny. Jeśli Leming podczas lotu uderzy w przeszkodę, eksploduje.

### Teleportery

Występują w parach. Za każdy razem, gdy Leming będzie się poruszał przy użyciu teleportera zostanie przeniesiony do drugiego elementu z pary.



### Ślizgawki

Na niektórych poziomach znajdują się bloki poślizgowe. Są one zazwyczaj pokryte śniegiem lub lodem. Gdy Leming wejdzie na ślizgawkę, będzie się ślizgał do czasu, aż trafi na normalny, nie poślizgowy blok. Jedyne umiejętności, które możesz przyznać ślizgającemu się Lemingowi, to: Bomber, Wspinacz i Opadacz.

### Liny

Gdy Leming trafi na blok zawierający początek liny, automatycznie zostanie przeniesiony przy jej użyciu na drugi koniec.

**UWAGA:**

Tylko jeden Leming w danym momencie może używać sprężyn, teleporterów i lin. Oznacza to, że gdy jeden Leming używa któregoś z urządzeń pozostałe idą dalej.

## STEROWANIE KLAWIATURĄ

Wszystkie funkcje, które pojawiają się na ekranie w postaci ikon, mogą być także wprowadzone bezpośrednio z klawiatury. Możesz także poruszać kursorem lub kamerami przy użyciu klawiatury, w sytuacji gdy nie posiadasz myszki albo po prostu nie chcesz jej wykorzystywać.

| | |
|---|---|
| Enter | włącza i wyłącza tryb przyspieszony |
| A | obraca świat w lewo |
| S | obraca świat w prawo |
| [ | powiększa trójwymiarowe okno |
| ] | zmniejsza trójwymiarowe okno |
| P | włącza i wyłącza pauzę |
| ESC | powoduje opuszczenie poziomu i ponowny start |
| I | włącza i wyłącza tryb Wirtualnego Leminga |
| H | włącza i wyłącza zaznaczanie Leminga lub w trybie wirtualnego leminga przełącza między Lemingami |
| C | przełączanie między widokami z kamery. Klawisze 1, 2, 3, i 4 także zmieniają kamery. |
| T | przesuwanie kursora myszy do góry |
| F | przesuwanie kursora myszy w lewo |
| G | przesuwanie kursora myszy w prawo |
| V | przesuwanie kursora myszy w dół |
| Spacja | kliknięcie lewym przyciskiem myszy |
| Alt + Q | wysadzenie wszystkich Lemingów! |
| F1 | umiejętność Blokera |
| F2 | umiejętność Skręcacza |
| F3 | umiejętność Bombera |
| F4 | umiejętność Budowniczego |
| F5 | umiejętność Przebijacza |
| F6 | umiejętność Górnika |
| F7 | umiejętność Kopacza |
| F8 | umiejętność Wspinacza |
| F9 | umiejętność Opadacza |
| F11 | powrót do ekranu tytułowego lub uruchomienie menu w zależności od poziomu, na którym grasz |
| F12 | wejście do ekranu konfiguracji |

Pamiętaj, że możesz przydzielać tylko dostępne umiejętności. Liczba, która pojawia się przy każdej ikonie, wskazuje, ile razy możesz ich użyć.

### Klawiatura numeryczna

| | |
|---|---|
| 7 | przesuwanie kamery naprzód i w lewo |
| 8 | przesuwanie kamery naprzód |
| 9 | przesuwanie na przód i w prawo |
| 4 | obracanie kamery w lewo |
| 6 | obracanie kamery w prawo |
| 1 | przesuwanie kamery lekko w lewo |
| 2 | cofnięcie kamery |
| 3 | przesuwanie kamery lekko w prawo |
| - | poruszanie pionowo do góry |
| + | poruszanie pionowo na dół |
| Enter | tryb przyspieszony |

Wciskając klawisz „shift" podczas ruchu kamery, zwiększysz prędkość poruszania się około 3 razy.

Komendy z klawiatury mogą zostać także inaczej skonfigurowane w programie „Setup" używanym do ustawienia kary dźwiękowej i opcji sprzętowych, które mają być używane podczas gry.

## EKRAN KONFIGURACJI

Wciśnięcie klawisza F12 na klawiaturze spowoduje przeniesienie Cię na ekran konfiguracji. Pozwala ci on na zmianę ustawienia niektórych parametrów gry. Dzięki temu możesz dopasować ją do systemu, w jakim działa twój komputer. Ogólna zasada brzmi następująco: im więcej rzeczy wyłączysz przy użyciu tego ekranu, tym szybciej będzie działała twoja gra. Jest to istotne szczególnie podczas gry na wolnych komputerach.

Aby przełączać opcje należy umieścić kursor w odpowiednim miejscu na ekranie i kliknąć lewym przyciskiem myszy.

### Włączanie i wyłączanie wyglądu bloków

Gdy ustawisz w pozycji wyłączonej, tekstury bloków zostaną usunięte z tła

### Włączanie i wyłączanie wyglądu podłoża

Gdy ustawisz w pozycji wyłączonej, tekstury podłoża zostaną usunięte z fragmentów lądu (zostaną oznaczone jako kolorowe powierzchnie).

### Włączanie i wyłączanie wyglądu morza

Gdy ustawisz w pozycji wyłączonej, morze będzie gładką, kolorową powierzchnią.

### Włączanie i wyłączanie wyglądu nieba

Gdy ustawisz w pozycji wyłączonej, niebo będzie dużą, gładką, kolorową powierzchnią.

### Ustawianie rozmiaru okna trójwymiarowego

Im mniejsze okno ustawisz, tym szybciej będzie działała gra.

### Głośność karty muzycznej

Dostosowanie głośności karty muzycznej.

### Głośność efektów dźwiękowych

Dostosowanie głośności efektów dźwiękowych.

### Głośność muzyki z płyty CD

Ustawianie głośności muzyki z płyty CD. UWAGA: Ustawienie głośności muzyki z płyty CD na 0 i głośności karty muzycznej na poziomie większym od zera spowoduje, że użyta zostanie karta muzyczna i odwrotnie.

### Zamiana przycisków myszy

Ta funkcja umożliwia zamianę działania przycisków myszy. Jeśli aktywujesz tę opcję, we wszystkich miejscach w których wymagane było kliknięcie lewym przyciskiem myszy, kliknij prawym przyciskiem i vice versa.



### Zmiana ustawień obrazu

Gdy pojawią się problemy z ostrością obrazu przy dużych prędkościach i z migotaniem kursora myszy, wybierz inne wstawienie obrazu. Są dostępne dwa rodzaje: 1 - daje zazwyczaj lepsze rezultaty, ale nie na wszystkich komputerach działa.

### Szybkość kursora myszy

Dopasowanie prędkości poruszania się kursora w stosunku do tempa poruszania myszką.

### Szybkość kamery

Ta opcja zmienia prędkość, z jaką porusza się kamera w trójwymiarowym świecie. Polecamy ustawienie '2', jeśli używasz myszki do poruszania kamerą i '4' jeśli używasz klawiatury.

### Włączanie i wyłączanie powtórek

Gdy jest włączone, aktywowana zostaje funkcja automatycznego odgrywania gry.

Lemingi 3D dają także możliwość włączania i wyłączania sekwencji animowanych. Ustawienie tej funkcji jest możliwe tylko w programie konfiguracyjnym „Setup".

# Lemmings Paintball

## Wprowadzenie

Wszyscy znają Lemingi. Zielone, włochate, absolutnie nieszkodliwe... Czy rzeczywiście?

Wyposaż Lemingi w pistolety z farbą i zanim zdążysz zaśpiewać „Więc chodź pomaluj mój świat..." zamalują całe miasto na biało z odcieniem śliwkowym a Ciebie pokryją zaskakujące wzorki.

Połysk? Nie ma sprawy.

Marmurek? Bez problemu.

Faktura drewna? Jak szanowny Pan sobie życzy!

...dopóki zestaw wzorów i kolorów nie pogryzie się z zasłonkami.

W grze „Lemmings Paintball" sterujesz czterema bezbronnymi Lemingami. Spadają one z nieba, aby wylądować w przytulnym, izometrycznym otoczeniu. Następnie twoje zadanie polega na sensownym klikaniu, do chwili aż Lemingi odnajdą flagi będące przepustką do następnego poziomu.

Każdy następny poziom jest trudniejszy od poprzedniego. Po drodze, będziesz musiał rozwiązać niezliczoną ilość podchwytliwych zagadek, zawierających równoważnie, bramy, spadające głazy, wybuchające ognie, ogromne balony i litry, litry farby. Nie wspominając już o wrogich Lemingach, które dysponują własnymi pistoletami z farbą, łatwo naciskają spust i pałają chęcią aby pokryć cię większą ilością farby niż na suficie w Kaplicy Sykstyńskiej.

## Rozpoczęcie gry

### Uruchom Windows 95.

Włóż do czytnika płytę CD z grą „Lemmings Paintball". Upewnij się, że zadrukowana strona płyty znajduje się u góry.

### Uruchomi się program instalacyjny.

Program instalacyjny pokaże ci kolejne opcje instalowania gry. Kliknij lewym przyciskiem myszy na przycisku „Instalacja Gry Paintball" i dalej postępuj zgodnie z instrukcją.

Gdy gra zostanie zainstalowana, możesz kliknąć na ikonie Start, co pozwoli uruchomić grę przy użyciu skrótu.

Alternatywnie, okno programu instalacyjnego pozwala uruchomić grę. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na przycisku „Uruchomienie Gry Paintball" spowoduje rozpoczęcie gry.

Przy kolejnym umieszczaniu płyty w czytniku, pojawi się ten sam ekran, ale zaproponuje ci opcję uruchomienia gry zamiast instalacji.

UWAGA: Musisz mieć płytę w czytniku, aby zagrać w Lemmings Paintball.

## Główne menu

### Jeden gracz

Kliknięcie w tym miejscu umożliwi grę jednemu graczowi.

### Gra w sieci

Kliknięcie w tym miejscu umożliwi grę w sieci.

### Pełen ekran / Okno

Gra może zajmować cały ekran lub być umieszczona w oknie. Kliknięcie tutaj umożliwi wybór między dwoma widokami.



### Opcje

Kliknięcie w tym miejscu umożliwi dojście do ekranu opcji.

### Trudność

Kliknięcie w tym miejscu daje ci wybór między czterema poziomami trudności: ZABAWA, SZTUCZKI, UDRĘKA i ZGROZA.

### Hasło

Kliknięcie w tym miejscu przeniesie cię do ekranu hasła. Pozwoli to na przeskakiwanie poziomów, które wcześniej ukończyłeś.

## Ekran opcji

### Zoom (Powiększenie)

Gdy zdecydujesz się na umieszczenie gry w oknie (a nie na całym ekranie), masz możliwość zmiany wielkości okna przy użyciu opcji powiększenie. Kliknij lewym przyciskiem myszy, aby ustawić powiększenie w pozycji włączonej lub wyłączonej. Włączenie tej opcji przełącza grę na wyświetlanie w dużym oknie, natomiast wyłączenie spowoduje wyświetlanie w oknie o zmniejszonych rozmiarach.

### FX (Efekty Dźwiękowe)

Kliknij w tym miejscu, aby włączyć lub wyłączyć efekty dźwiękowe.

### Film

Kliknij w tym miejscu, aby włączyć lub wyłączyć pojawiające się niekiedy animacje.

### Muzyka

Kliknięcie w tym miejscu spowoduje włączenie lub wyłączenie muzyki w grze.

### Powrót

Kliknij w tym miejscu, aby powrócić do głównego menu.

### Ekran hasła

Po ukończeniu poziomu gry „Lemmings Paintball", dostaniesz hasło, abyś nie musiał grać kolejny raz na tym samym poziomie. W przyszłości będziesz mógł wprowadzić kod na Ekranie Hasła i przeskoczyć ukończone już poziomy.

Hasła w „Lemmings Paintball" składają się z kilku cyfr. Aby je wprowadzić, najedź kursorem na poszczególne cyfry i kliknij lewym przyciskiem myszy. W celu wykasowania wprowadzonej cyferki kliknij lewym klawiszem myszy na ikonie strzałki. Akceptujesz wprowadzenie hasła klikając na przycisku OK.

Jeżeli wprowadzisz poprawne hasło, z lewej strony ekranu wyświetlone zostaną numery ostatnich poziomów w każdej kategorii trudności, na których grałeś. Następnie zostaniesz przeniesiony do Głównego Menu.

W przypadku wprowadzenia błędnego hasła, zostanie one zignorowane, poprzednie hasło będzie nadal ważne, a ty zostaniesz przeniesiony do głównego menu.

Za każdym razem gdy ukończysz poziom z któregoś poziomu trudności, twoje hasło zostanie zmienione. Aby wyświetlić aktualne hasło przejdź do Ekranu Hasła. Pamiętaj, że aktualne hasło zawsze zostanie wyświetlone na Ekranie Zakończenia Poziomu.

UWAGA: Gdy gra dwóch graczy, hasła są niepotrzebne, ponieważ wszystkie poziomy dla dwóch graczy są stale dostępne. Twoje hasło z gry dla jednego gracza nie ulegnie zmianie.

## Ekran celu

Ekran celu zostanie wyświetlony przed każdym poziomem gry.

## Trudność

Informuje cię o kategorii trudności poziomu.

## Tytuł poziomu

Pokazuje tytuł następnego poziomu.

## Liczba Lemingów

Informuje cię o liczbie Lemingów, z którymi rozpoczniesz ten poziom.

## Liczba flag

Informuje cię o liczbie flag, jakie musisz zebrać, aby ukończyć poziom.

## Czas

Informuje cię, ile masz czasu na ukończenie poziomu.

Na ekranie celu znajdują się cztery przyciski. Są to:

**OK**

Kliknięcie na nim lewym przyciskiem myszy spowoduje rozpoczęcie gry na poziomie.

**Powrót**

Kliknięcie w tym miejscu spowoduje powrót do głównego menu

**Poprzedni poziom (strzałka w lewo)**

Kliknięcie w tym miejscu spowoduje wybór poprzedniego poziomu. Jeśli znajdujesz się na pierwszym poziomie, przycisk ten jest przekreślony na czerwono (nie możesz go wybrać).

**Następny poziom (strzałka w prawo)**

Kliknięcie w tym miejscu spowoduje wybranie następnego poziomu. Jeżeli jeszcze nie ukończyłeś aktualnego poziomu, przycisk ten będzie przekreślony na czerwono (nie możesz go wybrać).

# PRZEBIEG GRY

## Wynik

Pokazuje bieżący wynik. Gdy nie uda Ci się ukończyć poziomu, wynik gry wróci do poziomu początkowego. Natomiast jeżeli ci się uda, wynik zostanie zachowany pomiędzy poziomami.

## Czas

Odliczany jest do zera. Wskazuje, ile pozostało ci czasu do ukończenia poziomu.

## Łapy

Kliknij w tym miejscu, aby zatrzymać lub przerwać grę.

## Panel ikon

Każdy Leming znajdujący się na poziomie jest reprezentowany przez ikonę na panelu. Zadanie wykonywane przez Leminga jest pokazane w trzech małych okienkach. Gdy okienko jest wypełnione jakimś kolorem, oznacza to, że wykonuje zadanie tego koloru. Wskaźnik poniżej pokazuje zapas farby, jaki ma do dyspozycji dany Leming. Kolor wskaźnika reprezentującego



Leminga jest taki sam, jak kolor zaznaczony pod stopami danego Leminga.

## Rozpoczęcie gry na poziomie

W chwili rozpoczęcia poziomu, otwierają się jedne lub kilka drzwi, przez które Lemingi wypadają na ziemię.

Każdy Leming jest oznaczony kolorem identycznym jak na panelu ikon. Jeden z Lemingów zostanie oznaczony gwiazdką, a reszta kółeczkami. Leming zaznaczony gwiazdką jest prowadzącym. Gdy gwiazdka jest zamalowana, masz kontrolę nad prowadzącym i resztą Lemingów w jego drużynie.

Twoje zadanie polega na pomocy Lemingom w zebraniu flag, które są porozrzucane po całym terenie. Na jednym poziomie może znajdować się od jednej do czterech flag. Aby przejść do następnego poziomu musisz zebrać wszystkie.

Pamiętaj, że każdy Leming może zebrać tylko jedną flagę. Fakt zebrania flagi przez Leminga jest zaznaczony na panelu ikon.

# PORUSZANIE LEMINGAMI

Po wypadnięciu Lemingów przez drzwi, na ekranie pojawi się kursor w kształcie łapki. Kursorem porusza się przy użyciu myszki. Przesuwając kursorem po ekranie wskazujesz miejsca, w które Lemingi mogą się udać. Otwarta łapka oznacza, że dane miejsca są dostępne dla Lemingów, a kiwający palec to miejsca nieosiągalne.

Aby wybrać Leminga, którego chcesz poruszyć, kliknij na niego lub na właściwą ikonę na panelu ikon. Prowadzącym będzie Leming, którego wybierzesz jako pierwszego.

Nad głową wybieranego Leminga pojawi się obracająca się strzałka. Gdy wybierzesz wszystkie Lemingi, którymi chciałbyś poruszać, kliknij lewym przyciskiem myszy w dostępnym dla Lemingów (oznaczonym otwartą łapką) miejscu na ekranie. Spowoduje to ustawienie Lemingów w szyku oraz przejście we wskazane miejsce.

Kiedy Leming wpadnie w pułapkę, po krótkim namyśle, będzie starał się znaleźć drogę do wskazanego przez ciebie miejsca. Jednak czasami nie będzie on potrafił odszukać takiej drogi. Będziesz musiał pomóc mu w ominięciu przeszkody klikając bezpośrednio na drogę, którą powinien kroczyć.

UWAGA: Jeśli klikniesz na Lemingu prawym przyciskiem myszy, zostanie on wyświetlony jako centralny punkt ekranu i stanie się prowadzącym. Może to być użyteczne przy zbieraniu rozmaitych rzeczy, ponieważ tyko prowadzący może podnosić przedmioty.

## Poruszanie Lemingami, których nie widzisz

Jeśli nie widzisz jakiegoś Leminga, możesz użyć panelu ikon do odszukania go (lub odszukania grupy Lemingów). Kliknięcie prawym przyciskiem na odpowiednią ikonę spowoduje odnalezienie Leminga i zmienienie go w prowadzącego. Jeżeli klikniesz lewym przyciskiem myszy na ikonę oznaczająca Leminga, który jest poza ekranem, zostanie on umieszczony w centrum ekranu. Nad jego głową pojawi się obracająca się strzałka informując cię o formowaniu szyku.

## Zbieranie flag

Aby zakończyć poziom, Lemingi muszą zebrać wszystkie flagi rozmieszczone na danym poziomie. Na jednym poziomie może znajdować się od jednej do czterech flag.

Przed podniesieniem flagi upewnij się, że nie ma żadnych przeszkód między wybranymi przez ciebie Lemingami a flagą. Następnie przesuń kursor nad flagę. Gdy zmieni się w podniesiony kciuk, kliknij. Lemingi podejdą do flagi i prowadzący zabierze ją. Pamiętaj, że każdy Leming może zebrać tylko jedna flagę, dlatego będziesz musiał zmieniać prowadzącego używając prawego przycisku myszy.

Po podniesieniu ostatniej flagi na poziomie, możesz pozwolić sobie na krótką chwilę radości, która oznacza, że skończyłeś poziom!

A potem czas na następny...

## Używanie broni z farbą

Każdy Leming jest wyposażony w broń wypełnioną farbą. Na odpowiednich ikonach na panelu znajdują się wskaźniki pokazujące, ile farby zawiera pistolet każdego z Lemingów.

Czasem może się zdarzyć, że twoje Lemingi znajda się pod ostrzałem wrogich Lemingów patrolujących poziom. Aby zaangażować Lemingi w odparcie ataku, wybierz jednego, lub więcej, i kliknij prawym przyciskiem myszki aby strzelać.

Cel wskazuj ruszając kursorem myszy. Wystarczy trafić wrogiego Leminga tylko raz, aby pozostał zamalowany aż do zakończenia gry na poziomie. Niestety aby unieruchomić twojego Leminga, wystarcza również jedno trafienie. Bądź ostrożny...

## Używanie dźwigni

Na wielu poziomach rozmieszczone są dźwignie, które uruchamiają windy i inne urządzenia.

Aby uruchomić dźwignię, upewnij się, że nie ma żadnych przeszkód między dźwignią i wybranymi Lemingami. Następnie przesuń kursor na dźwignię, aż zmieni się w podniesiony kciuk i kliknij lewym przyciskiem myszy. Lemingi podejdą do dźwigni, a prowadzący pchnie ją na dół. Spowoduje to uruchomienie urządzenia podłączonego do dźwigni.

## Zbieranie kluczy

Na niektórych poziomach, Lemingi natrafią na przeszkody, które muszą być otwarte przy użyciu klucza. Dlatego Leming musi znaleźć klucz zanim przejdzie tego typu barierę.

Klucze są ukryte w eksplodujących skrzynkach.

Kiedy podejdziesz do takiej skrzynki, upewnij się, że nie ma żadnych przeszkód między wybranymi Lemingami a skrzynką. Przesuń kursor nad skrzynkę, aż zmieni się w podniesiony kciuk i kliknij lewym przyciskiem myszy.

Lemingi podejdą do skrzynki, prowadzący ściśnie ją aż pęknie i klucz zostanie uwolniony. Kliknięcie lewym przyciskiem na kluczu spowoduje zabranie go przez prowadzącego. Jeśli teraz spojrzysz na ikonę prowadzącego Leminga zobaczysz, że jedno z trzech małych okienek będzie przyciemnione. Oznacza to, iż Leming posiada klucz właśnie w tym kolorze.

Gdy Leming posiada klucz, jest on w stanie pokonać barierę, która była nim zamknięta.

Jeśli Leming niosący klucz zostanie trafiony farbą, klucz wraca na swoje pierwotne miejsce.

## Używanie balonów

Czasami na swojej drodze spotkasz duże balony unoszące się nad ziemią. Mogą być one wykorzystane przez Leminga do przemieszczenia się w inną część poziomu. Ponownie, upewnij się, że nie ma żadnych przeszkód między balonem a wybranymi Lemingami.

Przesuń kursor nad balon, aż zmieni się w podniesiony kciuk i kliknij lewym przyciskiem myszy. Lemingi podejdą do balonu i prowadzący zabierze go. Jeśli spojrzysz na właściwą ikonę na panelu ikon, który znajduje się na dole ekranu, zauważysz że pokazuje balon.

UWAGA: Każdy Leming może zebrać kilka balonów, ale tylko po jednym każdego koloru. Ostatnio zebrany balon jest pokazywany na panelu ikon. Gdy go użyjesz pokazywany jest balon poprzedni i tak dalej.

Aby wykorzystać balon, przesuń kursor na panel ikon i kliknij na balonie lewym przyciskiem myszy.

Leming poleci nad ziemią, aż do napotkania zapory w tym samym kolorze i tam opadnie na ziemię.

## Windy

W otaczającym cię krajobrazie zauważysz windy. Są to wycinki ziemi, dzięki którym możesz poruszać się do góry i na dół. Czasami są uruchomiane przy użyciu dźwigni. Aby wykorzystać windę, należy umieścić Leminga na fragmencie ziemi, który będzie się poruszał.

## Ruchome platformy

W otaczającym cię krajobrazie znajdziesz także ruchome platformy. Są to bloki poruszające się między stabilnymi częściami krajobrazu, które bez nich byłyby niedostępne.

Aby użyć ruchomą platformę, upewnij się, że zaznaczyłeś tylko jednego Leminga z grupy. Następnie przesuń kursor nad stojącą platformę, aż zmieni się on w podniesiony kciuk i kliknij lewym przyciskiem myszy.

Gdy platforma ruszy, zanim Leming znajdzie się na niej, może on spaść.

## Przełączniki pneumatyczne

W otoczeniu mogą być ukryte przełączniki, które uruchamiają urządzenia. Na przykład winda może zacząć się poruszać do góry i na dół dopiero po stanięciu na przełączniku znajdującym się obok.

Na trudniejszych poziomach możesz nie zauważyć, że któryś z Lemingów stanął na przełączniku pneumatycznym.



## Bloki poślizgowe

Na niektórych poziomach znajdują się bloki poślizgowe. Gdy Leming wdepnie na blok poślizgowy, będzie ślizgał się tak długo, aż trafi na normalny, nie śliski fragment gruntu.

UWAGA: Niektóre bloki poślizgowe są połączone z przełącznikami pneumatycznymi, ukrytymi w pobliżu.

## Trampoliny

Jeśli Leming trafi na trampolinę na swojej drodze, odbije się na niej w kierunku, w którym zmierzał. Może w ten sposób przeskoczyć przeszkody znajdujące się na jego drodze.

Gdy znajdujesz się na platformie nad trampoliną, możesz ją wykorzystać, klikając na nią lewym przyciskiem myszy.

## Katapulty

Aby skorzystać z katapulty, przesuń na nią kursor, aż zmieni się w uniesiony kciuk i kliknij lewym przyciskiem myszy. Drużyna Lemingów ustawi się w szeregu i wykorzysta katapultę.

UWAGA: Czasami katapulty są ukryte w wybuchających pudełkach.

## Kopiarki

Jeśli któryś z twoich Lemingów został wyeliminowany, możesz skopiować jednego z pozostałych przy użyciu kopiarki.

Aby wykorzystać kopiarkę, musisz mieć do dyspozycji mniej niż cztery Lemingi. Wybierz jednego Leminga i przesuń kursor nad kopiarkę, aż zmieni się on w podniesiony kciuk. Następnie kliknij lewym przyciskiem myszy. Po krótkiej chwili za kopiarką pojawią się dwa Lemingi.

## Dodatkowa farba

Dodaj trochę amunicji do pistoletu Leminga, zbierając dodatkową farbę. Znajduje się ona w żółtych piłeczkach, które skaczą po ziemi.

Aby Leming zebrał amunicję, najpierw upewnij się, że nie ma żadnych przeszkód między piłeczką i wybranymi Lemingiem. Przesuń kursor na piłeczkę i kliknij lewym przyciskiem myszy.

Wybrane Lemingi podejdą do piłeczki z farbą i prowadzący ją podniesie. Wskaźnik farby w broni Lemingów pokaże dodatkową amunicję. Gdy twój prowadzący będzie miał już pełen magazynek farby, nie podniesie on więcej piłeczek.

## Dodatkowy czas

Wydłuż sobie czas do ukończenia poziomu, zbierając Lemingiem nagrody zawierające dodatkowy czas. Są to stopery, które unoszą się nad ziemią.

Aby Leming podniósł nagrodę zawierającą czas, upewnij się, że nie ma żadnej przeszkody między wybranymi Lemingami i nagrodą. Przesuń kursor na nagrodę i kliknij lewym przyciskiem myszy.

Wybrane Lemingi podejdą do nagrody i prowadzący zabierze ją. Wskaźnik czasu w prawym górnym rogu ekranu zarejestruje dodatkowy czas.

## Dodatkowe punkty

Zbierz trochę dodatkowych punktów, kolekcjonując nagrody zawierające punkty. Są to miseczki w kolorze brązowym.

Aby Lemingi zebrały nagrodę z punktami, upewnij się, że nie ma żadnych przeszkód między wybranymi Lemingami i nagrodą. Następnie przesuń kursor poza nagrodę i kliknij lewym przyciskiem myszy. Lemingi przejdą przez nagrodę i punkty zostaną dodane do twojego całkowitego wyniku.

## Zatrzymanie gry

Aby zatrzymać grę kliknij lewym przyciskiem myszy na ikonę z łapą. Ukaże się menu. Przesuń kursor, aby podświetlić opcję, a następnie wybierz ją klikając lewym przyciskiem myszy.

# Ekran zakończenia poziomu

### SUKCES

Zakończysz poziom, jeśli zbierzesz wszystkie flagi rozmieszczone na poziomie, przed upływem przyznanego Ci czasu.

Kliknij lewym przyciskiem myszy na OK, aby przejść do ekranu celu. Zostanie wybrany w ten sposób następny poziom. Możesz zacząć grać.

Koniecznie zapisz hasło, gdyż da Ci ono dostęp do ukończonego poziomu, gdy zechcesz kontynuować grę kiedy indziej.

### PORAŻKA

Nie uda ci się zakończyć poziomu, jeśli wszystkie twoje Lemingi zostaną wyeliminowane lub skończy się czas zanim zbierzesz wszystkie flagi.

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na polu OK, umożliwi ci ponowną grę na tym samym poziomie.

Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na polu Powrót przeniesie cię z powrotem do głównego menu.

# Sterowanie klawiaturą

### MENU NA EKRANIE

| | |
|---|---|
| Góra, Dół, Lewo, Prawo | klawisze kursora - przemieszczanie się między opcjami na ekranie. |
| Enter lub Spacja | wybór opcji lub przeskoczenie ekranów wprowadzenia. |

W dowolnej chwili możesz użyć klawisza F4 aby przełączać pomiędzy trybem pełnoekranowym a widokiem w oknie.

### W CZASIE GRY

| | |
|---|---|
| P | pauza |
| Lewo/Prawo | klawisze kursora -wybór grupy lemingów. |
| 1, 2, 3, 4 | wybór Leminga 1, 2, 3 lub 4 jako prowadzącego. |
| 7, 8, 9, 0 | wżycie balonu przez Leminga 1, 2, 3 lub 4 |

# Ustawienie gry dla dwóch graczy

W tym miejscu znajduje się opis, jak ustawić Windows 95, aby w grę Lemingi Paintball mogło zagrać dwóch graczy, a następnie jak rozpocząć grę z przeciwnikiem. Nie przejmuj się, jeżeli ustawienia wydają ci się trudne. Gdy Windows zostanie już przygotowany do Paintballa, będziesz mógł później z łatwością uruchomić grę w sieci. Może się także okazać, że posiadasz Windows gotowe do podłączenia Paintballa i dwóch graczy może od razu rozpocząć grę.

### Połączenie przez sieć lokalną (LAN)

Zauważ, że LAN może załatwić połączenie dwóch komputerów dzięki ich indywidualnym kartom sieciowym.

### Gdy twój komputer nie jest jeszcze podłączony do sieci.

Upewnij się, że posiadasz Windows kompatybilne z urządzeniem sieciowym. Postępuj zgodnie ze wskazówkami Pomocy systemu Windows.

### Jeżeli twój komputer jest podłączony do sieci

Czy masz zainstalowany protokół TCP/IP? Aby to sprawdzić przejrzyj ustawienia sieci. Aby to zrobić, kliknij przycisk Start, Ustawienia, Panel sterowania. Kliknij dwa razy na ikonę Sieć. Zostanie otwarte okienko dialogowe zawierające informacje o ustawieniach sieci. Widzisz TCP/IP na liście zainstalowanych komponentów? Jeżeli masz zainstalowany protokół TCP/IP, sprawdź poniżej ustawienia protokołu TCP/IP. Jeżeli protokół ten nie jest zainstalowany, postępuj zgodnie ze wskazówkami



Pomocy Windows, aby go zainstalować. Użyj indeksu zamieszczonego poniżej. Nie klikaj OK na ustawieniach sieci w oknie dialogowym ustawień, zanim nie skonfigurujesz protokołu TCP/IP zgodnie z opisem.

### Instalacja

### Protokoły

Windows może domagać się dostępu do dysku instalacyjnego. Jeśli twoja wersja Windows została zainstalowana przez sieć, będziesz musiał odnaleźć program instalacyjny w sieci.

UWAGA: Teraz przejrzyj ustawienia protokołu TCP/IP, których opis znajduje się w następnym rozdziale.

### Połączenie przez Internet

Aby zagrać w grę dla dwóch graczy przez Internet, najpierw musisz podłączyć swój komputer z dostarczycielem usług internetowych (prowajderem). Gdy po podłączeniu do prowajdera, gra Lemmings Paintball nie działa właściwie, przejrzyj rozdział Rozwiązywanie problemów, który znajduje się w dalszej części lub postępuj zgodnie z instrukcjami zamieszczonymi w rozdziale Rozpoczęcie gry dla dwóch graczy. Zwróć uwagę na fakt, że musisz połączyć się z prowajderem zanim wciśniesz przycisk START SPEC na ekranie opcji sieciowych. Nie ma potrzeby ponownego uruchomiania Paintballa.

### Ustawienia protokołu TCP/IP

wykonywać czynności wymienionych w tym rozdziale.

Otwórz okno dialogowe ustawienia sieci, jeśli jeszcze nie jest otwarte. Aby to zrobić, kliknij na Start, Ustawienia, Panel sterownia. Kliknij dwa razy na ikonę Sieć. Następnie postępuj zgodnie z instrukcją:

Na liście zainstalowanych składników kliknij na TCP/IP. Jeżeli jest więcej niż jeden TCP/IP, kliknij na zawierający nazwę twojego urządzenia sieciowego (jeśli grasz przez LAN) lub modemu (jeżeli grasz przez Internet).

Kliknij na właściwości.

Wybierz zakładkę Adres IP (Internet Protocol Address). Jeżeli nie jesteś pewien, jaki jest twój adres IP, kliknij na automatyczne wprowadzenie adresu IP. Podłączając komputer do Internetu, a twój prowajder albo da ci adres IP, albo poinformuje cię, że dostaniesz go automatycznie. Natomiast w sieci lokalnej musisz mieć dostęp do DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol). Jeżeli nie masz, to musisz uzyskać adres IP. Gdy nie znasz swojego adresu IP i właśnie zostałeś podłączony do sieci lokalnej, możesz wprowadzić jakikolwiek adres np. 1.2.3.4.

Jeśli twój przeciwnik też nie ma adresu może on wprowadzić 1.2.3.5.

W przypadku gdy masz adres IP, kliknij na wprowadzenie adresu IP, wprowadź swój adres i Subnet Mask. Subnet Mask to zazwyczaj 255.255.255.0. Jeżeli znasz adres IP komputera, który zwykle łączy komputer oznaczony adresami IP, kliknij na zakładkę konfiguracji DNS (Domain Name Server Configuration). Kliknij na Enable DNS i wprowadź w oknie gospodarza (host) oznaczenie twojego komputera. Wprowadź adres IP komputera DNS w DNS Server Search Order i kliknij na klawiszu Dodaj (Add).

Kliknij na zakładkę Zaawansowane, a następnie na klawiszu Specify an IP Adress. Kliknij na przycisk OK. Teraz już skonfigurowałeś protokół TCP/IP tak, aby grać w Paintballa. Kliknij na OK w oknie dialogowym ustawień sieci. Windows może domagać się ponownego uruchomienia komputera, aby wprowadzić wszystkie zmiany. Zapyta cię o zgodę.

### Rozpoczęcie gry dla dwóch graczy

Uruchom normalnie grę Lemmings Paintball. Gdy przejdziesz do ekranu opcji, kliknij na przycisku z dwoma głowami Lemingów. Spowoduje to włączenie Ekranu Opcji dla Dwóch Graczy.

Masz do wyboru dwie sytuacje. Możesz rozpocząć grę na określonych (specyficznych) komputerach lub rozpocząć grę w sieci lokalnej, z komputerami już przystosowanymi dla dwóch graczy.

Jeśli znasz adres IP jednego z komputerów, na którym chcesz grać, kliknij na START SPEC i postępuj zgodnie z instrukcjami dla gry na określonych komputerach. Jeśli nie znasz adresu IP, kliknij na START LAN i postępuj zgodnie z instrukcjami dla gry w sieci LAN.

UWAGA: Gra przez internet możliwa jest tylko przy użyciu ikony „Start Spec“ uruchamiającej grę z określonym komputerem.

**Uwaga:** Paintball wymaga pewnego minimalnego poziomu transferu danych, aby działać poprawnie. Transfer danych, poniżej tego poziomu spowoduje, że połączenie nie będzie działało. Gra przez Internet, a w szczególności przez dwóch

prowajderów, może także się nie udać, ale producent gry (Psygnosis Ltd.) nie jest za to odpowiedzialny.

### Gra na określonych (specyficznych) komputerach

Po kliknięciu na START SPEC, wprowadź swoje imię w oknie na dole i wciśnij Enter. W tym miejscu Paintball zacznie uruchamiać system sieciowy. Czynność ta zakończy się sukcesem, tylko w przypadku, gdy przygotowałeś system Windows zgodnie z instrukcjami. W oknie po środku pojawi się twoje imię, adres IP i nazwa komputera.

W tym miejscu możesz poinformować swojego przeciwnika o twoim adresie IP, jeśli jeszcze go nie zna. To samo może zrobić twój przeciwnik.

Następnie wprowadź adres IP komputera, na którym chcesz grać i wciśnij Enter. Jeżeli ustawiłeś DNS (Domain Name Server - zobacz Ustawienia twojego protokołu TCP/IP w sieci lokalnej), możesz, w tym momencie, wprowadzić nazwę komputera zamiast adresu. Informacje o twoim przeciwniku powinny zostać wyświetlone w górnym oknie. Jeżeli nie są wyświetlone, być może wprowadziłeś błędny adres IP lub nazwę komputera, sprawdź te dane u swojego przeciwnika.

Kliknij na informacje o przeciwniku. Zmienią one kolor na czerwony. Gdy twój przeciwnik zrobi to samo, zostaniecie obaj przeniesieni do ekranu celu. Zobacz rozdział WYBÓR POZIOMU SIECIOWEGO. Jeżeli twój przeciwnik wybierze pierwszy, jego dane zaczną migać na czerwono, wskazując, że on już jest gotowy do gry z tobą. Kliknij na jego danych, tak jak poprzednio, a obaj zostaniecie przeniesieni do Ekranu Celu.

### Gra w sieci LAN

Po kliknięciu na przycisku START LAN, wprowadź swoje imię w dolnym oknie i wciśnij Enter. W tym momencie Paintball uruchomi system sieciowy. Czynność ta powiedzie się tylko w przypadku, gdy przygotowałeś Windows zgodnie z instrukcją. Twoje imię pojawi się w oknie po środku wraz z twoim adresem IP i nazwą komputera. Paintball teraz zajrzy na sieć lokalną, aby poszukać przeciwników, którzy wykonali te same czynności.

Gdy przeciwnicy zostaną odnalezieni, informacje o nich zostaną wyświetlone w górnym oknie. Dane o przeciwniku, którego wybierzesz do gry podświetla się na czerwono. Możesz wybrać przeciwnika klikając na jego dane. Gdy obaj zgodzicie się grać ze sobą, zostaniecie przeniesieni do ekranu celu.

### Wybór poziomu w sieci

Gdy zgodzisz się zagrać z przeciwnikiem, zostaniecie obaj przeniesieni do ekranu celu. Możecie wybrać poziom z listy poziomów specjalnie przeznaczonych dla dwóch graczy.

Dowolny gracz może wybrać poziom. Jego przeciwnik ujrzy wybór na swoim ekranie celu. Gdy któryś z graczy wciśnie przycisk OK, gra się rozpocznie.

### Rozwiązywanie problemów

Metoda wyszukiwania przeciwników START LAN będzie działała tylko, gdy twój adres IP ma takie same trzy pierwsze cyfry, jak inni w sieci LAN i twój Subnet Mask 255.255.255.0. Zobacz w ustawieniach protokołu TCP/IP w lokalnej sieci.

Jeśli jesteś połączony przez Internet, a na ekranie opcji sieciowych twój LAN IP adres pojawi się obok twojego imienia, oznacza to, że wprowadziłeś swoje imię przed połączeniem się z dostarczycielem usług (prowajderem). Powróć do głównego ekranu opcji, połącz się z prowajderem, a następnie wciśnij przycisk gry dla dwóch graczy. Gdy to nie zadziała, możesz nie mieć ustawionego poprawnie protokołu TCP/IP dla modemu, w tym wypadku przejrzyj szczegóły ustawienia protokołu TCP/IP.

System sieciowy Paintballa używa biblioteki Windows 95 - WinSock. Czasami inne oprogramowanie internetowe pomija zainstalowaną w Windows 95 bibliotekę WinSock i instaluje własną, starszego typu, która nie współpracuje z Paintballem. Aby uruchomić Paintballa musisz usunąć z config.sys (zazwyczaj w katalogu c:\) wszelkie powiązania z WinSock i zainstalować protokół TCP/IP z dysku instalacyjnego Windows 95/98.



## TWÓRCY GRY

**Programmers**
Martin Hall, James Thomas

**2D Graphics and Animation**
Neil Casini

**3D Modelling and Animation**
Rob Matthews

**Original Lemming Models**
Peter Grayley

**Support Programs**
Andrew Brechin

**Animation Player**
Eirik M. Pedersen

**PlayStation Version Programmers**
Robert Rawson, Andrew Brechin

**Level Design**
Andrew Brechin, Martin Hall, James Thomas, Neil Casini

**Music, Speech and Sound Effects**
PC Music

**Producer**
Greg Duddle

**Music Manager**
Phil Morris

**Product Manager**
David Dyett

**Third Party Liaison**
Ian Grieve, Kirsty Beamish

**Public Relations**
Mark Selwyn Blewitt

**Play Testing**

**Clockwork Games**
Paul Stone, Simon Bagshaw, Matt Geeson, Sam Geeson
Andrew Green, Gary Nichols, Dave Parkinson, Mick Malysz

**Special Thanks To**
Jan Puttnam, Graham Stafford, Marcus Goodie, Martyn Chudley, Kevin Dodds, Alan Tuck,

**Extra Special Thanks**
Greg Duddle

**Candy levels produced in association with**
Jelly Belly - the original gourmet jelly bean

GAME BASED ON ORIGINAL CHARACTERS CREATED BY DMA DESIGN

CLOCKWORK GAMES are

Andrew Brechin, Neil Casini, Martin Hall, Rob Matthews, Robert Rawson

## Pomoc techniczna CD Projekt

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie ankiety pomocy technicznej, kţora znajduje się na naszej stronie internetowej pod adresem: http://www.cdprojeky.com/pomoc.htm

Ponadto mogą Państwo przekazać swój problem telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach $9^{00}$-$17^{00}$, oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także sterowniki do niektorych kart graficznych znajdziesz na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.com/

## Prawa autorskie

Firma Psygnosis wprowadza Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, wypożyczanie i inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw Psygnosis chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CD PROJEKT, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

## Warunki gwarancji

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia w ciągu 90 dni od daty zakupu wad produkcyjnych zakupionych dysków, firma Psygnosis zapewnia bezpłatną wymianę produktu na dyski prawidłowo funkcjonujące. Wadliwy dysk (dyski) winien być zwrócony bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora firmy Psygnosis w Polsce, firmy CD PROJEKT.

## Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.